

BOARD GAME EDUKASI SEJARAH PERANG 10 NOVEMBER 1945

Doni Indriasto¹
Aileena Solicitor C.R.E.C²

¹Mahasiswa, ²Dosen Progdil Desain Komunikasi Visual
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
Jl. Raya Rungkut Madya Gunung Anyar Surabaya 60294
Telp. (031) 8782087, Fax (031) 8782087

ABSTRAK

Berawal dari fenomena dimana sejarah yang telah dilupakan menyebabkan kurangnya pengetahuan tentang peristiwa maupun perjuangan. Rasa Nasionalisme mulai menipis seiring berjalannya era globalisasi contohnya produk permainan. Dibutuhkan metode baru dalam pengajaran sejarah yang dapat menarik minat anak-anak dalam memainkan dan di pahami. Dalam *board game* ini akan dihadirkan tempat-tempat sejarah dan tokoh pahlawan sebagai edukasi dari permainan, yang dibagi dalam dua kartu yaitu pertanyaan dan infografis mengenai perang 10 November 1945. Konsep Utama dalam perancangan *board game* ini adalah "*Experience Heroic Surabaya*", pengalaman yang disampaikan melalui perjuangan mulai dari *start* sampai *finish* dengan cara menjawab pertanyaan untuk bisa lanjut. Menggunakan ilustrasi yang lucu dan menarik yang akan memberikan kejutan setiap membuka kemasan karena ada *pop-up environment*-nya mengenai gedung perjuangan.

Kata kunci: *Board Game*, Infografis, Sejarah, 10 November, *Pop-up*

ABSTRACT

Starting from the phenomena where a history that has been forgotten cause of lack of knowledge of the events and struggles. A sense of Nationalism started to thin out with the passing of the era of globalization such as the product of the game. It needs a new method in teaching of history that can attract the interest of children in play and understand. Board in this game will presented places of historical and the hero as education of game, is divided into two cards are questions and infographic about war 10 November 1945. The main concept in the design of this board game is "Experience Heroic Surabaya", Heroic experience delivered through a struggle began from start to finish by way of answering the question of being able to continue. Use the illustrations are cute and attractive that will give you a surprise every open packaging because there is the pop-up regarding its environment the building struggle.

Keyword: *Board Games*, Infographic, History, November 10, *Pop-up*

I. PENDAHULUAN

Mendengar kata Nasionalis akhir-akhir ini untuk sekarang hanya sekedar ucapan belaka, tidak ada penerapannya sama sekali. Lihat saja pada pemuda dan pemudi sekarang, sudah terpengaruh dengan gemerlapnya budaya barat sehingga sudah tidak ada lagi gairah untuk membangun negeri ini, padahal generasi muda-lah yang nantinya akan menjadi pemimpin-pemimpin bangsaini. Anak-anak SD pada saat ini sudah terbelang maju karena masih kecil saja sudah di biasakan membawa barang-barang dengan teknologi tinggi seperti komputer ataupun *gadget* oleh orang tuanya dan menghabiskan waktu dengan bermain menatap ke monitor *gadget* tersebut sehingga sosialisasi secara tidak langsung terhadap teman-teman atau lingkungan sekitar menjadi berkurang dan ini berdampak pada kegiatan sosial anak dan permainan tradisional yang mulai ditinggalkan oleh anak-anak sekarang (Ernest Duko, 2014). Di satu sisi dampak negatif yang diberikan gadget berteknologi tinggi ini membuat konsentrasi anak menurun, kemampuan analisa menurun, dan individualis.

Berangkat dari hal ini diangkat perancangan permainan papan tradisional yang dimodifikasi dari visual hingga menambahkan mekanisme permainan baru dengan tema sejarah dan secara tidak langsung melatih anak untuk belajar bersosialisasi dengan orang lain atau temannya dan menanamkan rasa nasionalis kepada anak sejak dini. Tema yang akan diangkat adalah tentang sejarah Indonesia yang berasal dari Surabaya, kota Pahlawan. Perang besar yang terjadi pada tanggal 10 November 1945 Dimana ketika arek-arek suroboyo (anak-anak surabaya) berjuang melawan pasukan sekutu bersama belanda yang hendak menjajah kembali Indonesia. Dalam pertempuran itu, pasukan sekutu berhasil dipukul mundur dan bahkan hampir dapat dihancurkan oleh pasukan Indonesia. Pemimpin pasukan sekutu Brigadir A.W.S Mallaby berhasil ditawan oleh para pemuda Indonesia (Pusat Sejarah, 1998:24).

Bermain merupakan salah satu pengalaman belajar yang sangat berharga dalam semua aspek kecakapan. Dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk membangun relasi dengan orang lain, melatih ketrampilan motorik serta memanfaatkan kapasitas visualnya. Oleh karena itulah permainan merupakan wadah dan cara pendekatan yang paling baik dan efektif dalam memupuk idealisme positif tentang pendidikan (George Prasetya, 2007:105).

Permainan papan mempunyai daya tarik sendiri dari sistem permainannya yang bervariasi, sehingga permainan yang diangkat untuk solusi dari beberapa latar belakang fenomena yang dikemukakan di atas adalah sebuah permainan papan. *Board game* merupakan salah satu permainan yang sangat dikenal oleh semua kalangan dan semua umur. Dua karakteristik utama dari *board game*, tema dan mekanisme permainan, juga menjadikan *board game* menjadi sebuah produk yang memiliki fungsi ganda. Selain fungsi utama sebagai alat hiburan, *board game* juga dapat dimanfaatkan sebagai alat belajar yang efektif.

Simulasi *board game* yang memiliki segi positif memberi pengetahuan tentang sejarah setelah kemerdekaan sampai perang 10 November, diharapkan anak-anak lebih dapat efektif memahami dan mengingat semua momen sewaktu mereka bermain. “Karena efek bermain adalah memberikan kebutuhan akan rasa senang pada anak-anak, dengan perasaan senang anak-anak dapat mengingat dengan baik apa yang telah dia alami dan ingatan tersebut akan bertahan dalam jangka waktu yang lama” (Syaodih,2004).

II. METODE PERANCANGAN

Permainan *board game* sejarah 10 November 1945 adalah permainan yang menggunakan media berbentuk papan dengan menggunakan alat bantu dan dilakukan di atas papan tersebut. Tema perang sejarah 10 November 1945 agar lebih fokus dalam satu tempat dan mengangkat lokal konten tentang sejarah yang ada di kota Pahlawan. Tujuan perancangan *board game* agar generasi muda mengingat perjuangan para pahlawan.

2.1. Tahapan Perancangan

Tahapan perancangan yang digunakan dalam pengerjaan board game ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Penentuan Fenomena

Tahap awal perancangan ini adalah menemukan fenomena yang terjadi pada ruang lingkup masyarakat. Fenomena yang di jadikan acuan adalah fenomena mengenai anak-anak yang lebih suka melakukan kegiatan bermain daripada harus menghabiskan waktu dengan belajar.

2. Identifikasi Masalah

Mencari beberapa alasan yang dapat menjadi sebab kenapa fenomena tersebut dapat terjadi.

3. Hipotesa Sementara

Pada tahap ini perancang mencoba menganalisa dan menyimpulkan beberapa alternative solusi untuk masalah yang teridentifikasi. Solusi sementara ditentukan dan dilakukan sebuah riset pencarian data sekunder untuk menguatkan argumen pendukung dalam menentukan solusi atau penyelesaian yang sesuai.

4. Perumusan Masalah

Selanjutnya dilakukan perumusan masalah yang paling mendasar dan di anggap paling vital. Perumusan masalah ini berupa pernyataan bagaimana menyelesaikan masalah anak lebih suka bermain daripada belajar. Pada tahap ini muncul solusi dari sudut pandang desain komunikasi visual yaitu proses perancangan permainan edukasi.

5. Kajian Pustaka

Pencarian data sekunder secara lebih mendalam terhadap literature yang berhubungan dengan perancangan *board game* edukasi. Literatur tersebut diantaranya meliputi buku, internet, jurnal, dan artikel dari surat kabar maupun masalah yang berhubungan dengan DKV, permainan dan psikologi anak.

6. Observasi dan Simulasi

Melakukan pencarian data primer, yaitu data yang berhubungan langsung dengan target audiens yang dituju dalam perancangan. tahap ini proses observasi langsung berupa wawancara dan simulasi bermain dengan anak sekolah dasar untuk mengetahui perilaku mereka.

7. Konsep Desain

Perancang dituntut berpikir kreatif dan menarik kesimpulan dari beberapa tahap-tahap pencarian data primer dan sekunder yang telah dilakukan. Penarikan kesimpulan ini menjadi formulasi atau konsep desain yang menjadi acuan konkret dalam proses perancangan selanjutnya.

8. Alternatif Desain

Masuk kedalam tahap pembuatan prototype atau bisa juga disebut sebagai tahap perumusan beberapa alternative desain. Alternatif desain berfungsi sebagai pilihan yang di tujukan pada target audiens dan menjadi tahap penyeleksian sebuah desain utama nantinya.

9. Evaluasi Desain

Merupakan tahap akhir penyaringan desain paling sesuai nantinya dengan target audiens. Pada tahap ini semua alternative desain dirumuskan dan dikombinasikan atau bahkan dibenahi kekurangan desainnya agar layak dipublikasikan menjadi desain konkret yang berupa *Board game* edukasi sejarah 10 November 1945.

10. Final Project

Desain yang telah jadi dan layak di uji evaluasi serta dianggap paling baik untuk dipublikasikan menjadi sebuah permainan board game edukasi sejarah 10 November 1945 yang siap di mainkan oleh anak-anak.

2.2. Target Segmen

Demografi

1. Jenis Kelamin : *Unisex*
2. Usia : 10-12 tahun
3. Pekerjaan : Pelajar
4. Pendidikan : SD
5. Kelas Sosial : Menengah atas
6. Ukuran Keluarga : Terdiri dari bapak, ibu dan tidak lebih dari 3 anak

Psikografis

1. Rasa ingin tahu tinggi
2. Gemar beraktifitas dengan teman
3. Menyukai permainan yang menantang
4. Imajinatif
5. Suka membaca komik dan novel bergambar

Geografis

Bertempat tinggal di kota besar Surabaya provinsi Jawa Timur Indonesia. Dipilih Surabaya karena Permainan ini bertemakan tentang sejarah Surabaya 10 November 1945.

2.3. *Consumer Insight*

Consumer insight bertujuan untuk mencari tahu pemikiran, perilaku dan pola pikir dari seorang konsumen secara mendalam yang berhubungan dengan perancangan ini. dan setelah dilakukan *consumer journey* kepada target audiens maka dapat dilihat kegiatan audiens yang menyukai bermain. Anak dengan usia ini sangat mudah menggunakan imajinasi mereka ketika bermain berteman dan menjunjung tinggi persahabatan, jadi sebagian besar keputusan yang di ambil oleh anak. Oleh karena itu mereka sangat membutuhkan permainan dengan gambar yang unik. Dan media pembelajaran sejarah melalui *board game* akan cukup efektif bagi audiens karena gaya ilustrasi dan komunikasi dari *board game* ini lebih menarik.

2.4. *Unique Selling Point*

Media berupa permainan papan masih tergolong unik dan mulai banyak diminati oleh banyak kalangan dikarenakan sistem permainan papan ini memiliki banyak variasi dan dapat dimainkan oleh lebih dari 2 orang yang maksimalnya 4 pemain. *Board game* merupakan permainan yang sederhana karena semua permainan dilakukan diatas papan dan hanya mengikuti peraturan yang terdapat pada kartu sebagai petunjuk di papan tersebut. *Fleksibel* untuk dimainkan dimanapun, dengan siapapun dan kapanpun. Permainan memiliki konten informatif tentang ilmu pengetahuan sosial khususnya yang berhubungan dengan sejarah 10 November 1945. Mainan ini membantu anak-anak untuk mengenalkan kembali sejarah tersebut dengan cara berpetualang dalam *board game* ini. Dengan mainan *board game* sejarah 10 November ini anak dapat bermain sekaligus secara otomatis hafal dengan istilah-istilah pada pelajaran IPS khususnya sejarah perang 10 November dan secara tidak langsung menanamkan rasa cinta tanah air. Dengan media berupa permainan papan ini orang tua juga dapat ikut andil dalam mengajarkan anaknya, tentu saja mainan ini aman untuk dimainkan oleh semua anggota keluarga.

III. KONSEP PERANCANGAN

Konsep dari *board game* ini adalah “*experience heroic Surabaya*”. Kalimat tersebut terdiri dari kata “*experience*” yang berarti pengalaman, dan kata “*heroic surabaya*” yang berarti kepahlawanan khususnya tokoh pahlawan di kota Surabaya. *Experience Heroic Surabaya* disini yang dimaksud adalah sebuah permainan yang menyajikan sunguhan menarik, menyenangkan dan interaktif dengan mengangkat sejarah perang 10

November 1945, butuh usaha untuk meraih titik *finish* sama seperti pejuang atau tokoh-tokoh nasionalisme mempertaruhkan nyawa demi bangsa Indonesia dengan semangat nasionalis hingga tetes darah terakhir serta bertempur mati-matian, kemenangan yang diimpikan para pejuang ialah kemerdekaan bangsa Indonesia yang bebas dari penjajahan. Dari hal ini akan meninggalkan kesan atau pengalaman tersendiri bagi pemain tentang peninggalan sejarah ataupun para pejuang kemerdekaan sebagai pelajaran untuk masa mendatang setelah menyelesaikan permainan tersebut.

3.1. Strategi Komunikasi

Karakteristik Anak Sekolah Dasar, anak pada masa duduk di bangku sekolah dasar adalah masa dimana mereka belajar tentang banyak hal, tapi tidak dapat dipungkiri sifat alamiah seorang anak adalah bermain dan berinteraksi dengan teman-temannya. Dalam kasus perancangan *Board Game* Edukasi ini target konsumen yang dituju adalah anak usia 10-12 tahun. Komunikasi yang disampaikan dari *board game* ini melalui pengenalan tokoh pahlawan dan bangunan bersejarah yang terdapat di kartu infografis atau warna hijau, sedangkan kartu merah atau kartu pertanyaan diisi dengan sebuah pertanyaan mengenai sejarah perang 10 November 1945. Secara tidak langsung mengajak anak untuk berusaha membayangkan seperti apa sejarah saat itu.

3.2. Strategi Visual

Tema yang akan diangkat adalah berupa pengetahuan yang berunsur pada peristiwa perang 10 November 1945. Profil dari setiap tempat, tokoh yang berpengaruh saat itu dan tempat-tempat yang ada dalam sejarah tersebut digambarkan dalam ilustrasi yang berdasarkan sejarah yang semenarik mungkin untuk dijadikan koleksi, agar citra, figur, semangat pahlawan perjuangan kemerdekaan dapat terasa. Oleh karena itu, pendekatan visual dalam perancangan *board game* ini menggunakan pendekatan visual ilustrasi anak.

Font jenis kontemporer dan dekoratif adalah huruf-huruf yang memiliki bentuk diluar aturan namun bentuk tersebut merupakan improvisasi atau pengembangan dari huruf yang sudah ada. Untuk *font* yang dijadikan teks atau info dari kartu info dan pertanyaan ini adalah *font Bobs made* karena memiliki kesan tegas untuk anak-anak dapat dibaca walaupun dalam ukuran kecil.

Pemilihan warna adalah hal yang penting dalam menciptakan suatu desain, karena warna dapat menjadi point daya tarik suatu media. Dalam perancangan ini warna yang dipakai adalah perpaduan warna terang, warna soft, dan warna *vintage* yang digunakan dalam *pop-upenvironment*, bidak, kartu infografis, kartu *question*, dan *packaging* menyesuaikan dari segmentasi yaitu anak-anak.

Sesuai dengan pengertiannya bahwa ilustrasi kartun akan membuat gambar terkesan lucu dan humoris. Kesan lucu yang ditimbulkan dalam ilustrasi kartun ini diharapkan dapat menarik perhatian anak-anak yang merupakan target utama dalam perancangan *board game* ini.

IV. KESIMPULAN

Perancangan infografis *board game* edukasi sejarah perang Surabaya 10 November 1945 dengan mengeksplorasi sejarah lokal konten di Surabaya ini dapat menarik perhatian anak-anak yang sudah mulai kurang memahami tentang sejarah yang ada di kota Surabaya, dan juga bisa menanamkan rasa cinta tanah air sejak dini dan dapat digunakan sebagai alat pembelajaran interaktif diwaktu luang serta anak-anak dapat menggunakan imajinasinya untuk merasakan sejarah yang terjadi.

KEPUSTAKAAN

- Danarti, Dessy. 2010. *52 Fun Family Full Games*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Dorothy.1985. *Let Me Play*. Amerika Serikat: Souvenir Cornell University.
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games Paduan Praktis Permainan yang menjadikan anak anda cerdas, kreatif dan saleh*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Kusmiati, Artini, dkk. 1999. *Disain Komunikasi Visual*. Jakarta: Djambatan.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andy.
- Nugroho, Eko. 2008. *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta: Andi.
- Prasetya, George. 2007. *Smart Parenting*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Rustan, Surianyo.2009.*Mendesain Layout*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sardiman.2006. *Sejarah 3 untuk kelas XII SMA*. Jakarta: Quadra.
- Semiawan, Conny.2001. *Penerapan Pembelajaran Pada Anak*. Jakarta: Indeks.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-dasar pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.

BIODATA PENULIS

Doni Indriasto, ST lahir di Manado, 4 Januari 1992. Menyelesaikan pendidikan S1 di Universitas Pembangunan Nasional “veteran” Jawa Timur, Jurusan Desain Komunikasi Visual pada 2009, Penulis memilih fokus pada bidang ilustrasi.

Aileena Solicitor C.R.E.C, ST., M.Des lahir di Surabaya, 19 Januari 1987. Menyelesaikan pendidikan S1 jurusan Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan di Institut Teknologi Surabaya pada tahun 2005-2010. Menyelesaikan Studi S2 jurusan Ilmu Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain pada tahun 2011-2013. Pada saat ini sedang menjalankan bisnis dalam bidang desain dan mengajar sebagai dosen program studi Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur sejak 2013-sekarang.

LAMPIRAN



Gb.1. *Packaging dan Board Game*



Gb.2. *Support Card: Infografis Card dan Question Card*



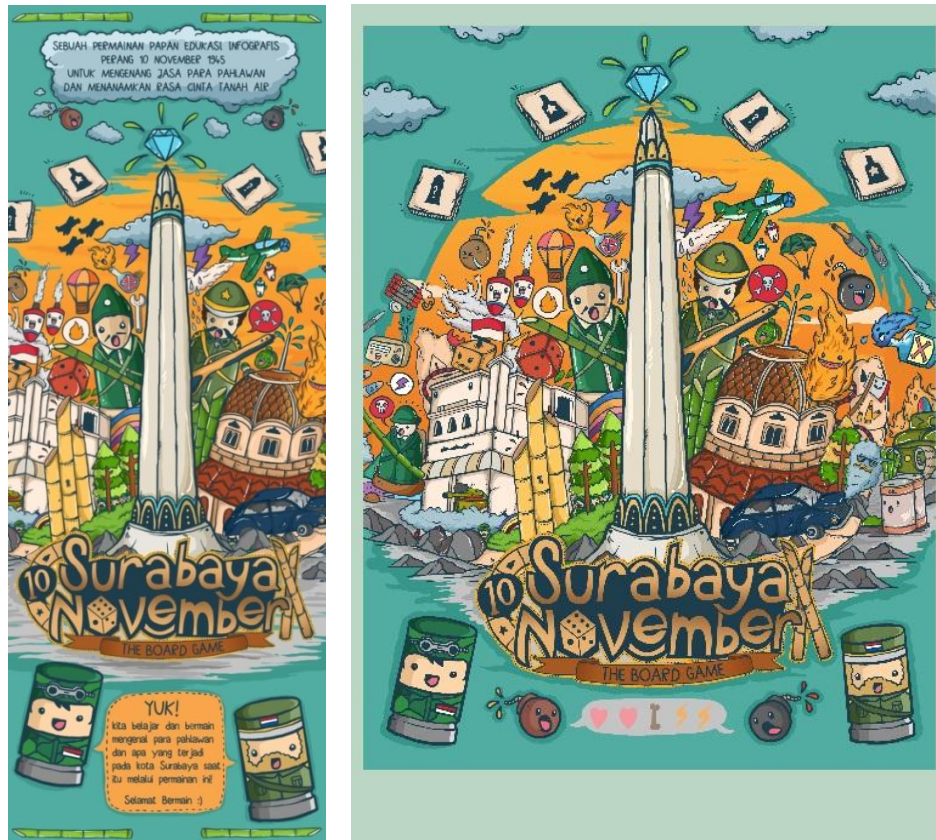
Gb.3. *Karakter Bidak*



Gb.4. *Pop-up Environment*



Gb.5. *Pin*



Gb.6. X-Banner dan Poster



Gb.7. Peraturan